MENSILE - ANNO II - N. 12

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato

Lire 150.000 per il listato

"smanettoni"
del Vic 20 e dello Spectrum
è il vostro momento
COLLABORATE!

Per maggiori chiarimenti telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 425 del 22/9/84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

IL CASTELLO MALEDETTO

Il tempo del sole è tramontato e il buio fa in fretta ad arrivare. Quando il sole tramonta si sente qualche scricchiolio molto sinistro. O è il vicino di casa licantropo oppure... anche lui sta giocando al bellissimo Staff of Karnath che abbiamo pensato di inserire nella rivista. Troverete tutti i trucchi e i consigli per superare i mille trabocchetti che attendono chi osa addentrarsi nelle varie stanze di questo famosissimo gioco che ha fatto perdere le notti a migliaia di pazzi insonni. Per chi ha invece poco tempo abbiamo inserito il Fast Load... Buona la battuta, eh! Scherzi a parte abbiamo provato per voi questa splendida cartuccia e vi diamo anche alcuni test comparativi con i tempi abituali di caricamento del 1541. Inoltre, tanto per gradire, abbiamo la seconda e ultima puntata del manuale del perfetto manager di Program club. Au revoir!

PER CHI HA IL COMMODORE CBM 64

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM 48K ESPANSO

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

IN QUESTO NUMERO

5	Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
6	Deep sea - Mister Ashman
7	Colossus - Snake
8	Stars rider - Starbase gunner
9	Lander - Luton
10	Gostrooms - Zebbedy
12	News, nient'altro che news
16	Nel castello di Karnath: gloria e morte
20	Altre novità per i vostri computer
24	Come organizzare un Program club (parte II)
27	La bottega del chip

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

SPECTRUM LATO B

1
DEEP SEA
Una pulce d'acqua

1
MISTER ASHMAN
Troppi fantasmi indiavolati

2
COLOSSUS
Lotta con i titani

2
SNAKE
Come guidare il serpente

3
STARS RIDERS
Una pattuglia coraggiosa

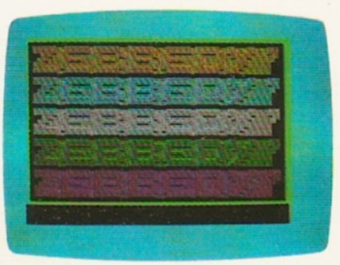
3
STARBASE GUNNER
Distruggete gli alieni

4
LANDER
Navetta spaziale

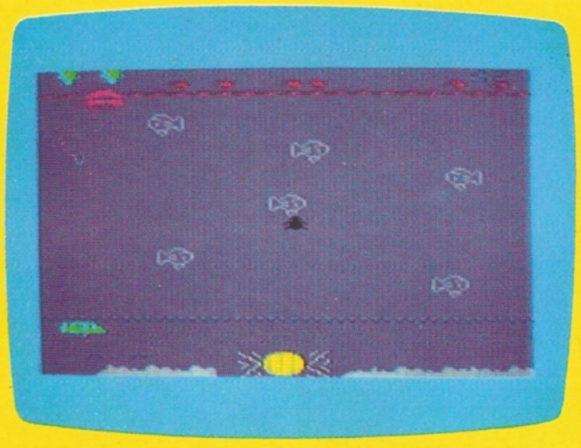
4
LUTON
Simulatore di volo

5
GOSTROOMS
I fantasmi del palazzo

5
ZEBBEDY
Una salita pericolosa

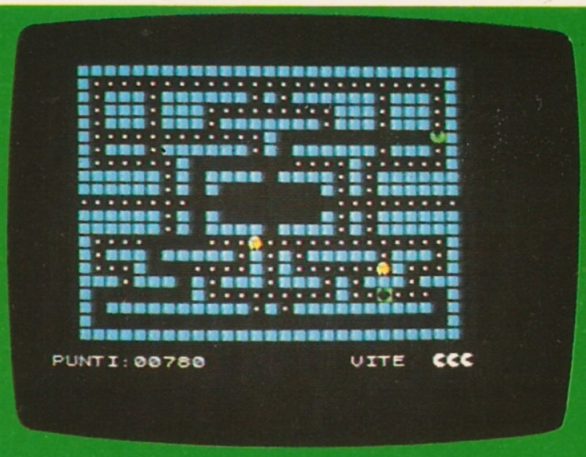


DEEP SEA



VIC 20

MISTER ASHMAN



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il questo velocissimo gioco tu impersonerai una semplice pulce d'acqua e dovrai nuotare velocissimo per sfuggire ai pesci mangia-insetti, mentre rubi le loro preziose uova nascoste nei più profondi recessi dell'oceano. Sono necessari prontezza di riflessi per guidare l'insetto di nuovo alla barca in attesa, che raccoglie la tua preda.

Il nostro piccolo ma sfortunato eroe è capitato in un bel pasticcio: quattro fantasmi indiavolati lo seguono in ogni angolo del labirinto per fargli la festa. Meno male che Ashman può mangiare le pillole e inseguirli.

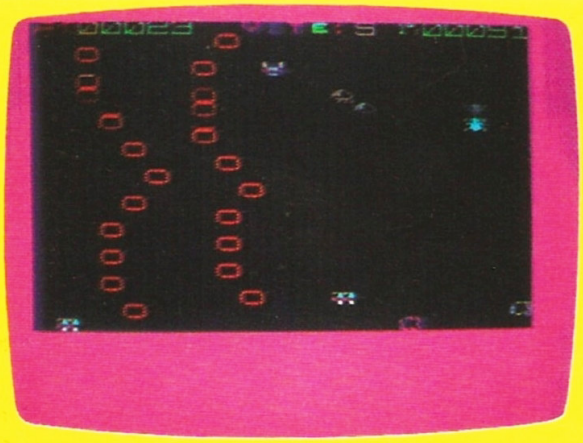
TASTI

JOYSTICK

F1	alto
Z	sinistra
C	destra
F3	basso

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso

COLOSSUS



VIC 20

SNAKE

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il gioco è diviso in due parti. Nella prima il tuo compito consiste nel distruggere i sei colossi che marciano verso di te colpendoli almeno 10 volte. Dovrai muoverti in continuazione perché non ti raggiungano. Appariranno anche una formica e una pulce che una volta uccise non ritorneranno più. Dovrai inoltre evitare di colpire i quadrati multicolori (bonus) e di andare a sbattere contro le rocce. Una volta distrutti i colossi ti troverai nello schema due, dove dovrai distruggere gli invasori mutanti. Se anche solo uno di loro ti sorpasserà ritornerai allo schema 1.

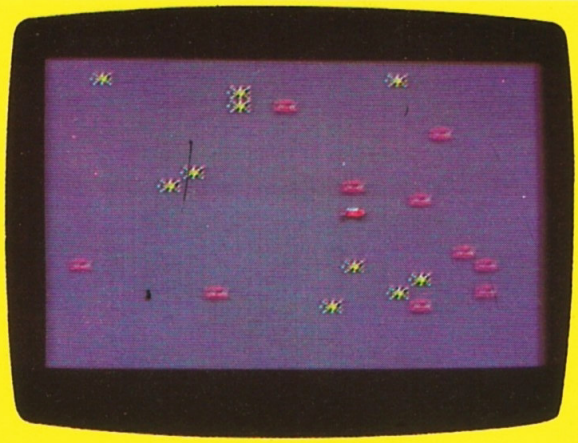
Devi cercare di guidare il serpente lungo lo schermo facendogli mangiare la frutta per farlo crescere. Le rocce si dimostrano mortali. Cento ăpunti per frutto ma attento a non crescere troppo.

TASTI

JOYSTICK	
A	sinistra
D	destra
S	fuoco

Q	alto
T	basso
O	sinistra
P	destra
SPACE	pausa

STARS RIDER



VIC 20

STARBASE GUNNER

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Siamo nell'anno 2100. Al termine di una serie di conflitti i centri abitati si sono ristretti notevolmente. La pattuglia del capitano Shatner, che si trovava in ricognizione alla ricerca di nuovo spazio vitale è rimasta intrappolata in un campo minato. Aiuta il valoroso capitano al salvataggio dei suoi uomini, saltando con la navicella spaziale da un punto all'altro del campo evitando le mine mortali. Ricordati che avrai una sola possibilità di riuscita. Per selezionare le varie opzioni muovi la freccia spostando la yojstick verso il basso e incrementa il numero muovendo la yojstick verso l'alto.

Il comando supremo ci ha assegnato il compito di difendere la base dagli alieni. Non sarà facile anche se la nostra astronave ha un carico impressionante di missili. Istruzioni complete nel programma.

TASTI

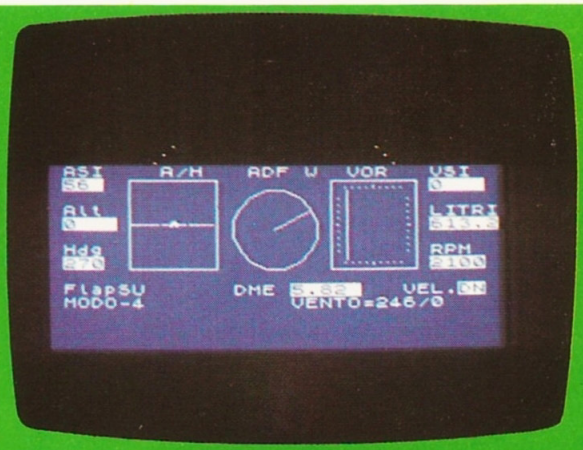
JOYSTICK	
SPAZIO	parte

Z	radar
6/7	velocità laser
5/8	direzione sx./dx.
S	scudo stellare difesa
A+ENTER	fuoco
T	torpedini atomiche
H	help

LANDER

VIC 20

LUTON



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Provate i vostri riflessi nell'aiutare a disincagliare gli scienziati astronauti arenatisi sulla superficie lunare. Lasciando la stazione spaziale in orbita attorno alla luna devi manovrare la tua navetta al di là delle meteoriti e atterrare salvo sul territorio sottostante pieno di crateri. Infine recupererai un astronauta e ritornerai alla stazione lunare. Quando avrai recuperato tutti gli scienziati dovrai ritornare all'astronave madre, per iniziare un nuovo schema.

Un simulatore di volo dei più belli. State ben attenti all'altitudine, all'orizzontalità dell'aereo e al consumo. Se no per mettere il carrello a terra vi servirà un santo protettore più dei flap!

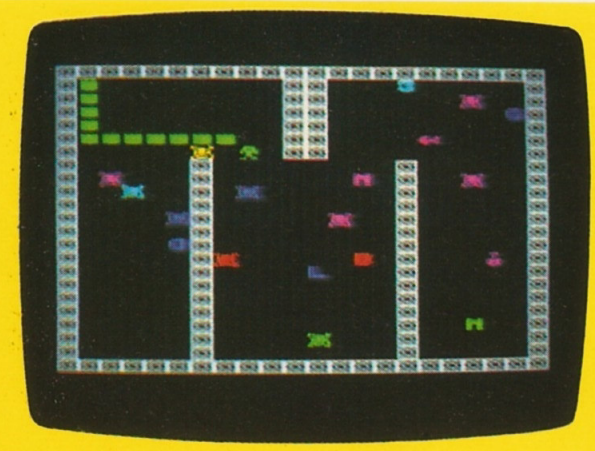
TASTI

JOYSTICK

Z	sinistra
C	destra
F1	lancio

0	demo
1	finale
2	Ndb
3	Vor
4	Autopilota
5	Partenza
6	Mappa

GOSTROOMS



VIC 20

CHE GIOCO E'

Nel palazzo, in cui fai il sorvegliante, si sono rifugiati numerosi fantasmi. Tu devi camminare per le stanze dei vari appartamenti recuperando gli oggetti lasciati dagli abitanti in fuga. Ma stai attento perché i tuoi nemici sono in agguato ad ogni angolo. Ricordati inoltre che ad ogni oggetto recuperato ti allungherai e il muoverti ti sarà sempre più difficile.

TASTI

JOYSTICK	
FUOCO	parte

ZEBBEDY

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il problema, di quelli difficili da risolvere, è salire fino in cima allo schermo del nostro Spectrum. Per farlo dobbiamo infilarci in mezzo ai nastri trasportatori senza farci "stirare"!

TASTI

Z	sinistra
X	destra
BREAK	corrente

È IN EDICOLA!

L'OCCASIONE D'ORO

PROVARE PER CREDERE
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE
PER 30 GIORNI 30...

NEWS NEWS NEWS

L'MSX NON SCHERZA PIÙ

La Spectravideo — la ditta che più di tutte ha fatto per definire lo standard Msx — ha creato una versione commerciale del micro Msx. La macchina, battezzata X'Press, ha un disk drive incorporato da 3,5 pollici, un interfaccia RS232C e scheda a 80 colonne, e comprende dischetti di Msx-Dos e Cp/M di sistema, nonché dischetti di Basic Msx. Il tutto in un'elegante valigetta, accompagnato dai manuali dei tre sistemi e della macchina e dai manuali informativi sui comandi Cp/M e Basic. Si parla di un prezzo competitivo: 400 sterline.

La macchina contiene un Ram di 64K, un Ram video di 16K e un Rom di 32K. Il Basic Msx su dischetto è onboard, mentre il dischetto Msx-Dos contiene scrittore di memorandum, agenda, spreadsheet e database. Il dischetto Cp/M 2,2 contiene anche le utilità.

Se al momento dell'accensione non si ha un dischetto inserito, si ottiene automaticamente il Basic Msx su dischetto. Se si vuole il Msx-Dos o il Cp/M, bisogna inserire l'apposito dischetto. Tra modo e modo non c'è un tasto di ripristino da premere, ma si può andare in Basic su dischetto rispondendo a una richiesta in Msx-Dos.

La tastiera (a 73 tasti) non è affollata come quella della sua progenitrice, la Svi-728, ma di essa le manca la tastierina numerica. In cima al micro c'è anche un ingresso per cartuccia. Un inconveniente — ma la Spectravideo afferma che verrà eliminato quando lo X'Press arriverà nei negozi — sta nella mancanza del simbolo '£'.

A destra si trovano due ingressi joystick, un ingresso cassette e il fisk drive. Dietro ci sono gli ingressi per l'output RS232C, il secondo disk drive, la stampante Centronics, l'output Rf, l'audio, il video, l'alimentazione e l'interruttore on/off.

C'è anche un accessorio molto utile, una maniglia che quando è ripiegata protegge gli ingressi, ma che si può tirar fuori e usare per tenere sollevata e inclinata la tastiera.

L'inclusione del Msx-Dos significa che il X'Press può servirsi della grande varietà di software Ms-Dos impiegata dalla maggior parte dei micro da 16 bit, e ci sono migliaia di package di software Cp/M. La lentezza con cui viene prodotto il software Msx non dovrebbe insomma nuocere a questa macchina.

Lo Svi-728 della Spectravideo non è stato un successo, ma il X'Press è diretto alla sempre più vasta utenza commerciale 'media' e ha un prezzo competitivo: appoggiato da un buon marketing, potrebbe sfondare.

AMSTRAD E ENTERPRISE CI DANNO DENTRO

La Amstrad sta per lanciare un nuovo micro, ma ha la bocca cucita: già in passato, i dettagli dei suoi micro CPC464 e CPC664 furono comunicati alla stampa solo mentre essi venivano distribuiti ai negozi.

Sono molte le 'false piste' che circolano, ma le nostre fonti ci dicono che la nuova macchina è un micro commerciale, un 16 bit con un Ram di 128K basato sul 6800. È compatibile con i suoi predecessori, e il suo sistema operativo è paragonabile al Super Brain. A differenza dei predecessori, però, il nuovo modello non è fornito di monitor, e il disk drive incorporato è un optional. Vedremo alla fine d'agosto se queste notizie sono esatte.

Anche la Enterprise se ne sta zitta zitta: non vuole rivelare nulla del suo nuovo disk drive controller perché vuole che sia in grado di funzionare con tutti i sistemi fin dal momento del lancio. Se tutto va bene, questo avrà luogo in queste settimane. "Vogliamo aumentare notevolmente la nostra piattaforma immediata di software", aggiunge un portavoce. Tra le attrattive, anche il CP/M incorporato.

NEWS NEWS NEWS

WAFER DRIVE: UNA NUOVA TECNOLOGIA

Il Commodore può oggi fornire prestazioni da floppy disk al prezzo delle cassette audio. Il Quick Data Drive dell'Entrepo mette a disposizione del Commodore 64 e del Vic 20 una memoria di massa ad alta velocità. Destinato a sostituire le cassette dati, il Quick Data Drive si inserisce negli ingressi cassette esistenti: oggi si può caricare un programma di 24K in circa 20 secondi, e non negli 8 minuti necessari alle cassette audio o nel minuto necessario al disk drive Commodore.
Ad un prezzo inferiore ai 100 dollari negli USA, il Quick Data Drive è venti volte più rapido delle cassette audio, funziona in modo totalmente automatico, non ha bisogno di essere riavvolto, si può usare con un secondo drive o con una cassetta audio e viene messo in vendita corredato di un sistema gestione file e un programma d'utilità. Tra l'altro, il software più diffuso è già in vendita su Microwafer.

L'Entrepo Inc. di Sunnyvale, California 94089 ha sede al 1294 di Lawrence Station Road. Tel. (408) 734-3133, telex 176337.

NEWS NEWS NEWS

NUOVO MODEM PER IL BBC

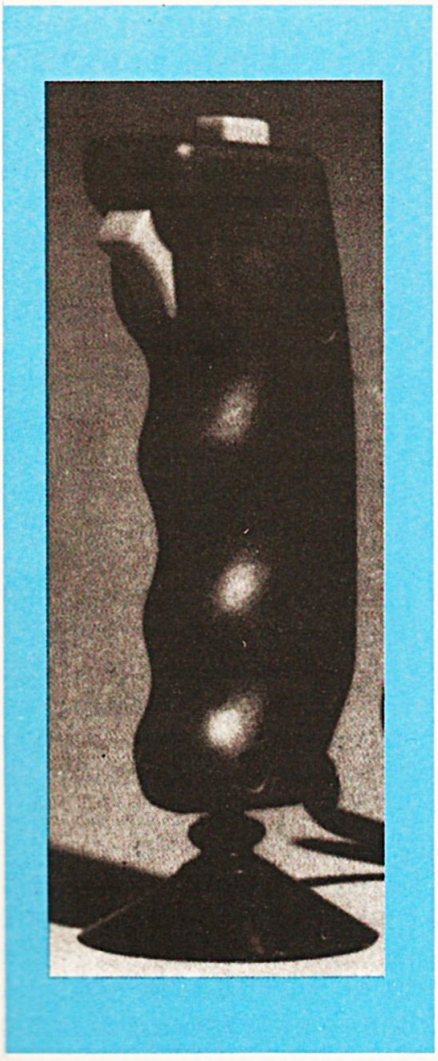
Comprare un modem è sempre una faccenda complicata: bisogna essere ben certi che ciò che si compra abbia la flessibilità necessaria a tener testa ai continui cambiamenti del mondo delle comunicazioni via micro.
Sembra ora che la Pace abbia messo in commercio proprio il prodotto ideale. Il suo modem sta comodamente sotto il telefono (che si collega dietro di esso) e si allaccia a sua volta tramite una presa modulare BT. Sul davanti dell'unità, due pulsanti servono a selezionare la trasmissione o la ricezione nei modi 1200/75 o 300 baud. Un cavetto RS-423 si inserisce nel retro del computer Bbc, con due spie: la prima funge anche da indicatore di accensione e dati, la seconda indica che la linea è occupata.
Per ora, nulla di eccezionale, ma il vero pregio di questo package sta nel software. Il Commstar è in Rom, ed è uno dei migliori package per terminal in commercio. Esso dispone di due modi distinti: un modo terminal a memorizzazione temporanea e un modo a pagine per il Prestel (l'equivalente inglese del Videotel).
Usando il modo terminal, per prima cosa occorre inizializzare il sistema per far sì che si uniformi ai protocolli della banca dati a cui si vuole avere accesso. Si può inoltre decidere se si vuole che i caratteri siano visti sullo schermo, riversati su una memoria di transito oppure riversati alla stampante. Se si usa una stampante, può essere necessario usare i protocolli Xon/Xoff per prevenire gli inceppamenti quando la stampante entra in funzione. Esiste un modo output in memoria di transito che permette di preparare fuori linea i messaggi.
Il modo Prestel è un po' più limitato. Non è accluso un driver per la stampante, ma potete usarne uno qualsiasi tra i molti in commercio. Per adeguarvi al Prestel, potete etichettare tutte le pagine che volete, e poi reperirle nell'ordine in cui le avete etichettate. Tutte le normali funzioni, come pagina precedente, ripetizione pagina e caricamento programma sono disponibili tramite i tasti di funzione.
Se proprio bisogna trovarci una piccola pecca, essa sta nel fatto che non c'è una memoria di transito per il Prestel. Nei tasti di funzione si possono programmare brevi frasi, come la parola d'ordine e la carta d'identità.
A parte la sua affidabilità questo modem è molto facile da usare. Dalla pagina del menu si può immettere qualsiasi comando "constella" che si vuole, quindi si può pasticciare con i file su dischetto e le impaginazioni per la stampante e poi tornare al Commstar. E si può persino restare in linea mentre lo si fa!

UN JOYSTICK MADE IN GERMANY

C'era proprio bisogno di un ennesimo joystick? Bè, volenti o nolenti, eccovi lo Stick: proveniente dalla Germania Federale, è un joystick senza base che si usa con una sola mano.
A differenza di gran parte degli altri joystick, il suo meccanismo contiene de-

NEWS NEWS NEWS

gli interruttori ad inclinazione riempiti di mercurio. Quando viene spostato da una parte, il mercurio tocca due contatti. La Lightwave sostiene che sia molto sensibile, specialmente nei giochi di simulazione sportiva, ma in ogni caso lo Stick non dovrebbe consumarsi con la stessa rapidità dei modelli più convenzionali.
Mettendolo alla prova con due giochi usciti di recente, *Mig Alley Ace* e *Hypersports*, abbiamo l'impressione che occorra accentuare un po' i movimenti. Nei fulminei duelli di *Mig Alley Ace* lo Stick — troppo leggero e mobile — si è dimostrato poco sensibile. Pur non essendo abbastanza preciso nei giochi che richiedono movimenti ben calibrati, lo Stick dovrebbe invece dimostrarsi all'altezza nei giochi più veloci. Costa in Gran Bretagna 12,99 sterline, e per ulteriori informazioni si può telefonare allo 051/ 639 5050



CHEETAH MARKETING: PER CONNETTERE LO SPECTRUM

La Cheetah Marketing continua nella propria politica di offrire ad un prezzo contenuto periferiche e prodotti di ottima qualità per il computer domestico lanciando una linea di prodotti destinati ad arricchire le prestazioni dei micro più piffusi.
Il cavo estensione Spectrum della Cheetah estende l'ingresso utente posteriore dello Spectrum e dello Spectrum Plus permettendo all'utente di interfacciare facilmente con il proprio sistema dei moduli ad inserimento. Il prezzo in Gran Bretagna è sulle otto sterline.
I piedini Hi-Stak si possono applicare immediatamente a una vasta gamma di computer domestici, tra i quali ZX81, Spectrum, New Brain, Vic, TRS ecc. I piedini permettono di dare alla tastiera l'inclinazione ottimale, migliorando così l'accesso dell'utente ai tasti. Ciascuna coppia di piedini costa oltre Manica circa tre sterline.
L'adattatore di antenna a due vie della Cheetah pone fine alla seccatura di togliere e inserire dei cavi ogni volta che il televisore

viene usato come display per il computer domestico. Questo adattatore ha il pregio di riunire antenna TV, computer domestico e TV/monitor permanentemente: basterà poi un unico interruttore per consentire all'utente di scegliere in che modo usare il televisore. L'adattatore di antenna a due vie costa a Londra sulle due sterline e mezzo.
L'estensione antenna della Cheetah è un cavo di prolunga di circa sette metri che può collegare qualsiasi computer domestico a una normale TV o unità monitor permettendo di situare il computer alla distanza preferita dallo schermo. Il cavo d'estensione antenna è in vendita in Gran Bretagna a una sterlina e mezza. Per informazioni, rivolgersi a Londra, allo 01-833 4909.

UN GIOCO AL MESE

STAFF OF KARNATH

Decisamente avventuroso, il gioco *Staff of Karnath* rappresenta uno dei più bei giochi dell'Ultimate nel mercato del softweare per il 64 e lo Spectrum.
L'intreccio è un po' complesso, ma del resto oggigiorno quale gioco non lo è? Le cose stanno così: il potente stregone Karn ha nascosto un bastone magico dai tremendi poteri nelle viscere del proprio castello. Il bastone è rinchiuso in un obelisco che si può aprire soltanto con una chiave magica a forma di pentacolo, ossia una stella a cinque punte inscritta in un cerchio. Tanto per rendere le cose un po' più difficili, la chiave è suddivisa in sedici pezzi, ciascuno dei quali è nascosto in una diversa parte del castello.
L'eroe della vicenda è Sir Arthur Pendragon, che ci sembra destinato a diventare il *Sabre Man* del 64 (ricordate *Sabre Wulf* e *Underwurlde* dello Spectrum?). Il giorno è il 30 aprile (la notte di Walpurga, come sanno tutti gli adoratori del Demonio) e l'ora sono le sei di sera. A mezzanotte scoppierà (letteralmente!) l'inferno. Se ci avete seguiti fino a questo punto, avrete già capito che sir Arthur deve riuscire a trovare tutti i pezzi del pentacolo e a distruggere il bastone prima del tocco di mezzanotte. Disgraziatamente, i pezzi della chiave sono custoditi da orribili creature che hanno la capacità di assorbire l'energia vitale del nostro eroe. Sir Arthur può difendersi soltanto con la propria astuzia e con i dieci incantesimi a sua disposizione. Bisogna tuttavia azzeccare l'incantesimo giusto per ogni creatura: in caso contrario, l'incantesimo sarà inutile. Se vorrete sopravvivere, dovrete imparare alla svelta gli effetti di ciascun incantesimo: ad ogni incantesimo usato, infatti, l'energia vitale di sir Arthur diminuisce di un punto- e all'inizio del gioco il nostro eroe ha soltanto cento punti!
Il display è di una bellezza entusiasmante. Il giocatore osserva il castello come se fosse una casa di bambola: manca cioè la parte anteriore dell'edificio. Un abile uso del colore e dell'obreggiatura danno un'illusione molto realistica di profondità.
Usando il joystick, potete spostare sir Arthur a sinistra e a destra, o addirittura dentro e fuori dello schermo. Quando egli si avvicina ai margini dello schermo, ad ogni suo nuovo passo si rivela una nuova parte del castello. Le sale sono a volte più grandi e a volte più piccole dello schermo, e sono separate da muri e porte.
Per aprire una porta, sir Arthur deve solo raggiungere la maniglia e la porta - apriti sesamo! - si apre. Dopo che sir Arthur è passato, la porta si richiude da sola. Le porte aperte indicano la presenza di scale che portano al piano inferiore o superiore,

mentre le porte chiuse conducono alle stanze adiacenti. Osservate il contenuto delle sale: le fiammelle delle candele e i fuochi accesi nei camini sono di un realismo eccezionale.
La conquista di ciascun pezzo del pentacolo somiglia un po' a giocare contemporaneamente a sedici giochi diversi! Conquisterete alcuni dei pezzi con l'abituale metodo "agilità e violenza" dei giochi da bar, ma in altri casi dovrete dimostrare una certa dimestichezza con i giochi d'avventura (attenti ad esempio a quel che dovrete fare per portar via il pezzo di pentacolo dalla sala di attesa).
Attenzione anche quando attaccherete i cattivi! Invece di precipitarsi a testa bassa nelle situazioni facendo affidamento sulla fortuna, scoprirete che a volte è meglio soffermarsi fuori di certe sale e scegliere l'incantesimo più adatto.
Certo, il gioco può diventare anche un po' noioso (ad esempio, il viaggio di ritorno dall'obelisco è effettivamente un po' ripetitivo), ma tutto sommato *Staff of Karnath* è uno dei giochi più appassionanti che io abbia mai provato. Anche il conoscere l'ubicazione di tutti i pezzi e tutti gli incantesimi per conquistarli non vi sarà di grande aiuto se avete l'intenzione di giungere fino al termine dell'avventura. Vale la pena di provarci. *t. dal.*

DRAGONI E TRABOCCHETTI

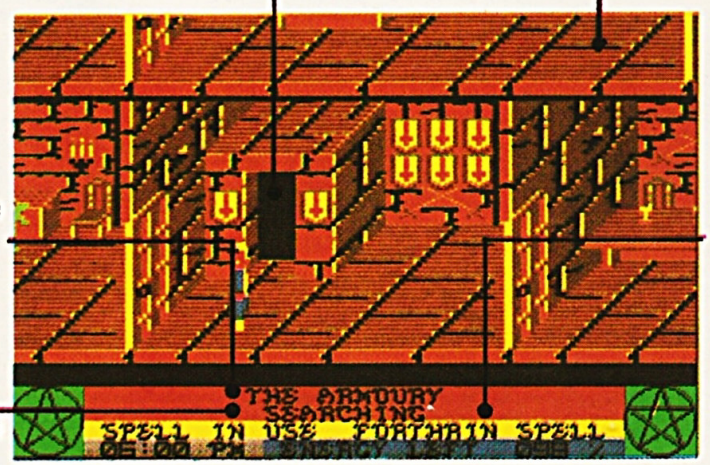
Questa porta è completamente nera, quindi conduce da basso.

Una simpatica caratteristica del gioco è che a volte si può dare un'occhiata di straforo al piano di sopra, e quindi farsi un'idea della situazione.

Questa riga vi dice in che sala vi trovate.

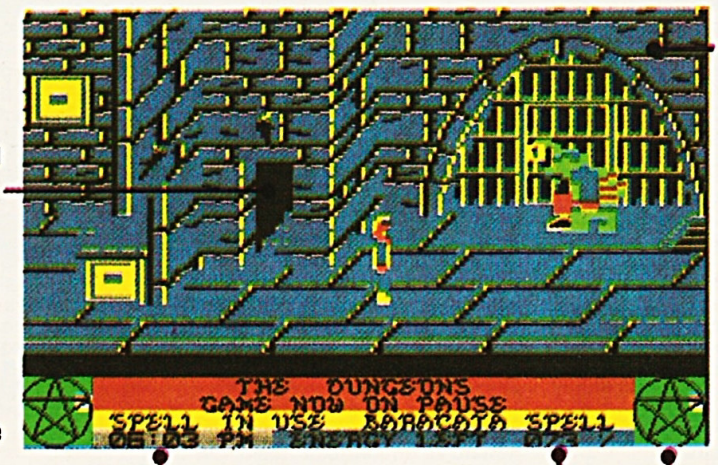
State in questo caso usando l'incantesimo Forthrin, un incantesimo che al castello vi sarà utile in più di una occasione.

La parola SEARCHING vi dice che dovete ancora trovare un frammento del pentacolo.



Capirete di essere giunti alle segrete quando vedrete che i muri sono azzurri (mentre ai piani superiori sono di mattoni rossi).

Questa porta conduce al piano superiore. Se aguzzate la vista, noterete gli scalini.



Iniziate alle sei di sera e dovete trovare tutti i pezzi del Pentacolo entro mezzanotte... se non volete che scoppi l'inferno!

Quando il vostro livello d'energia scende a zero, siete spacciati!

Da entrambi i lati dello schermo c'è la sagoma del pentacolo. Nel caso illustrato, avete già trovato uno dei pezzi.

MAPPA COMPLETA DEL CASTELLO DI KARNATH

1-La gargolle (*the gargoyles*): due draghi armati di tridenti dall'aria sinistra... affrontarli non è indispensabile se non ve la sentite!

2-Il camminamento (*the walkway*): mentre passate sul camminamento, attenzione alle gargolle sputafrecce sui muri.

3-La dimora di Khan (*the abode of Khan*): non appena sbucati dalla porta, attenti agli uccelli che vi bombardano di uova esplosive!

4-Le segrete (*the dungeons*): l'ingresso alla dimora di Khan è questo, ed è protetto da uno scheletro che ha dei problemi di dentiera.

5-Il corpo di guardia inferiore (*the lower guard room*): è qui che ha inizio la vostra avventura. Gli occhi più attenti noteranno che Ultimate vi fa gentilmente trovare il primo pezzo del pentacolo sul pavimento. Attenti, però: è protetto da due armigieri!

6-La torre sud bassa (*the south tower lower*); la lavanderia è protetta da un vampiro che nessun incantesimo riesce a smuovere, e se gli si avvicinate, verrete respinti da una forza magica. Per entrare, andate a prendere la croce nel corpo di guardia superiore.

7-La lavanderia (*the laundry*): una volta trovata la croce, il vampiro si fa docilmente da parte, permettendovi d'entrare. All'interno, impadronitevi al più presto del pezzo di pentacolo, poiché un secondo vampiro vuol farvi barba e capelli!

8-La cucina (*the kitchen*): la cucina è infestata di pipistrelli succhia-energia, e quindi al castello non si deve mangiare molto bene! Impadronitevi del pezzo di pentacolo usando la solita tecnica "mordi e fuggi".

9-La dispensa (*the store room*): se avete un buon monitor, non appena entrati vi accorgerete che il pezzo di pentacolo è dietro la ragnatela. La ragnatela cadrà spontaneamente soltanto quando ucciderete il ragno della torre nord bassa.

10-La torre est bassa (*the east tower lower*): qui troverete un teschio che si muove orizzontalmente per la sala. Usate questa tattica: attendete che il teschio si faccia da parte, sgattaiolategli alle spalle, prendete il pezzo di pentacolo e battetevela!

11-Il corpo di guardia superiore (*the upper guard room*): c'è un pezzo del pentacolo sul pavimento, ma è protetto da una strega a cavallo di una scopa. Potete neutralizzare la strega per qualche secondo usando l'incantesimo Forthrin, ma sbrigatevi! Noterete anche che lo scudo appeso al muro vi dà la chiave per entrare nella lavanderia, al piano di sotto. In questo caso, basta indirizzare l'incantesimo Throbin allo scudo, e la croce cadrà al suolo. Per raccoglierla, usate l'incantesimo Umphalus.

12-La torre sud alta (*the south tower upper*): dato che in questa sala non succede molto, approfittatene per godervi qualche secondo di relax. Ne avrete bisogno!

13-La sala d'attesa (*the waiting room*) neanche qui sembra succedere molto, ma provate a fermarvi qui per un minuto (capito perché si chiama "sala d'attesa"?)! Solo allora un pezzo del pentacolo apparirà sopra il camino, e voi non dovrete far altro che impadronirvene.

14-La torre est alta (*the east tower upper*): dovete scendere alla torre est bassa, ma non fatevi scoraggiare dal grande teschio sogghignante che sorveglia la porta: aspettate che cominci a sollevarsi e poi scattate!

15-La biblioteca (*the library*): prendete subito il pezzo di pentacolo... ma è troppo bello per essere vero! Uno scheletro armato vuole portavele via. Se volete cavarvela, investite il pezzo di pentacolo con l'incantesimo Yerobas.

16-La sala da mattino (*the morning room*): cercate di usare l'incantesimo Ibrahim e assicuratevi di avere l'intera sala sullo schermo. Ora portatevi alla sinistra del tavolo, lontani dal pipistrello, e sparate sui fiori. Dopo cinque colpi, il vaso di fiori cade per terra e si trasforma in un pezzo del pentacolo.

17-La balconata (*the balcony*): è sorvegliata da un monaco pazzo che cammina incessantemente avanti e indietro nel corridoio. Ci sono anche altre armature apparentemente immobili... almeno fino a quando non gli passate davanti! La prima e la terza armatura vi fermeranno con una scarica elettrica, a meno che non vi facciate scudo di un incantesimo Forthrin.

18-La torre nord alta (*the north tower upper*): la porta che conduce alla torre nord bassa è protetta da un campo di forza che vi ucciderà se cercherete di superarlo. Se però lo colpirete con un incantesimo Stoly, avrete circa queattro secondi per infilare la porta.

19-Il tesoro (*the treasury*) i quattro forzieri del tesoro e il pezzo di pentacolo sono sorvegliati da un pitone che sputa veleno. Usando senza risparmio l'incantesimo knossus potrete farlo volare contro il soffitto, dopo di che gli passerete sotto e vi impadronirete del pezzo.

20-La sala senza tempo (*the timeless room*): qui dentro il tempo impazzisce. Non fermatevi troppo a lungo, se no crederete che sia già mezzanotte! Il trucco sta nel mettersi a destra del letto e lanciare l'incantesimo Throbin. Poi, mentre il tappeto comincia ad agitarsi, saltateci sopra e afferrate il pezzo di pentacolo.

21-La torre ovest alta (*the west tower upper*): finalmente una sala facile! Il pezzo di pentacolo è custodito da un piccolo troll armato di un martello rosso, ma con un po' d'agilità non dovrete avere problemi.

22-La sala grande (*the great hall*): il pezzo di pentacolo è abilmente nascosto tra le fiamme del fuoco. Meglio usare l'incantesimo Aeulus per non bruciarsi le dita!

23-La torre nord (*the north tower*): come non accorgersi dell'orribile ragno che protegge la porta? Lanciategli subito l'incantesimo Ibrahim e il ragno lancerà subito un lamento stridulo. Ora il pezzo del pentacolo è visibile, poiché nella dispensa è caduta la ragnatela che lo nascondeva.

24-Gli alloggi della servitù (*the servant's quarters*): nulla di particolarmente avventuroso in questa sala. Per evitare lo spettro, basta camminare lungo il perimetro dei muri.

25-La torre ovest bassa (*the west tower lower*): attenti a questa sala, poiché c'è una rana piuttosto feroce che saltella intorno al pezzo di pentacolo. Con un po' d'attenzione, potrete facilmente evitarla. Già che ci siete, alzate lo sguardo e vedrete un altro pezzo di pentacolo nella torre ovest alta.

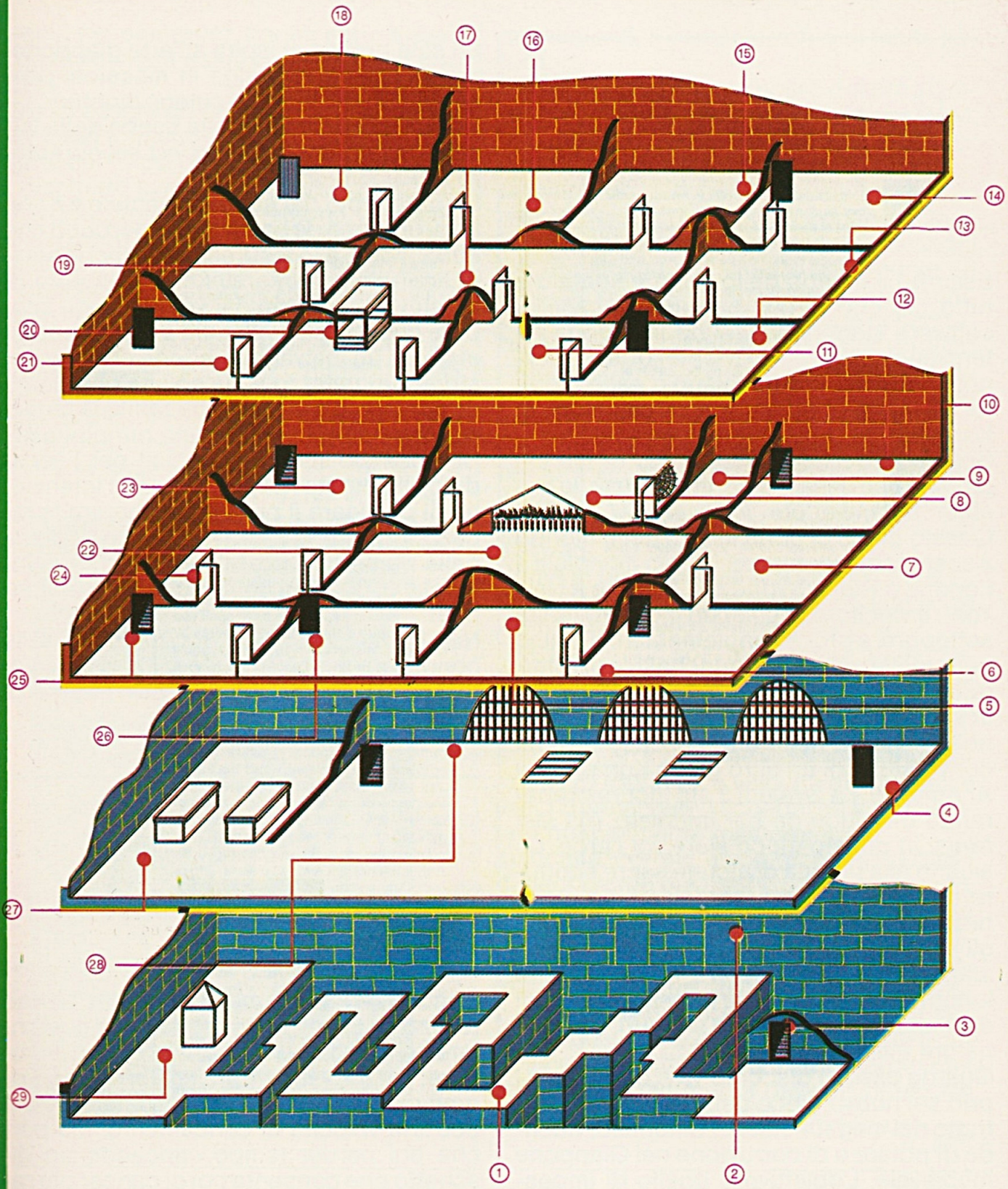
26-L'armeria (*the armoury*): le porte servono a salire o a scendere di un piano. Non dovete far altro che entrare e attendere, ma attenti a riportare indietro il joystick quando rientrate... o per voi è finita!

27-Le bare (*the coffins*): se passate tra la seconda e la terza bara, un segnale acustico vi dirà che è successo qualcosa di magico. Quando sul muro appare un teschio rosso, raggiungetelo il più in fretta possibile. Il teschio si solleverà per una frazione di secondo, rivelando un altro pezzo del pentacolo. Riuscire ad impossessarsene sarà una questione di rapidità.

28-La prigione (*the jailhouse*): questo pezzo di pentacolo è custodito da un grosso troll. Avvicinatevi il più possibile, e quando si farà da parte colpitelo con l'incantesimo Ibrahim, che lo paralizzerà per una frazione di secondo. Attenti ad essere soprattutto veloci!

29-L'obelisco (*the obelisk*): su di esso appaiono diverse rune, ed è la fonte di tutti i vostri incantesimi. Ogni volta che trovate un pezzo del pentacolo, dovrete affrontare un avventuroso viaggio per arrivare fino a qui per offrirlo all'obelisco usando l'incantesimo Baracata. Poiché non potete impossessarvi di più di un pezzo di pentacolo per volta, dovrete ripetere questo viaggio per almeno sedici volte!

30-Il bastone di Karnath (*the staff of Karnath*): una volta depositati tutti e sedici i pezzi del pentacolo, vi troverete faccia a faccia con il bastone di Karnath. L'unico incantesimo del vostro arsenale magico che non avete ancora usato è il Menhir, quindi perché non provare ad usarlo adesso? Poiché non siamo riusciti a completare il gioco, non possiamo garantire che l'incantesimo Menhir funzioni!



GLI INCANTESIMI DI SIR ARTHUR

Ecco una guida di massima agli incantesimi di cui dispone sir Arthur e al modo migliore di servirsene. Potrete tuttavia scoprire che per appropriarsi dei pezzi del pentacolo basta spesso aspettare che i cattivi vi voltino le spalle, prendere il pezzo e squagliarsela!
FORTHRIN: draghi, spettri, pipistrelli, monaco pazzo, armature, vampiro, ascia volante, rana, piccolo troll, strega - **IBRAHIM**: grande troll, ragno verde, vaso di viole - **THROBIN**: tappeto magico - **UMPHALUS**: scudo - **STOLY**: campo di forza - **YEROBAS**: scheletro - **KNOSSUS**: pitone **BARACATA**: l'obelisco - **MENHIR**: il bastone - **AEULUS**: le fiamme (nella sala grande).

E ORA, L'ORIENTE!

Esaurito il mondo dello sport e sparato a tutto ciò che si può sparare, le case di software stanno rivolgendo la propria attenzione all'Estremo Oriente: quest'inverno, le nostre case rischiano d'essere piene di ninja, di samurai e di campioni di kung fu.
Sulla scia del successo di *Way of the exploding fist*, della Melbourne House, la System 3 lancia ora *International Karate*. Questo gioco ci porta in giro per il mondo a sostenere incontri per il titolo mondiale a Londra, a Rio, a Sydney, in Egitto e a New York. Il vincitore di ciascun incontro dovrà sottoporsi a prove supplementari di lancio delle stelle, di uso del nunchaku e di rottura di mattoni.
In settembre, anche la Imagine si è gettata nella mischia delle arti marziali con una conversione di un altro gioco Konami, *Yie Ar Kung Fu*. La System 3 sta inoltre preparando un gioco da bar intitolato *The last Ninja*: in questo gioco siete voi l'eroe, un sicario alla ricerca di alcune sacre scritture contenenti il segreto dell'eterna giovinezza. Le ambientazioni sono sessanta, e gli schermi ben cinquecento! Per conquistare le scritture occorre addentrarsi in luoghi insidiosi come la foresta e i giardini del Palazzo e uccidere lo shogun, il governatore militare.
Guarda caso, il discorso va a cadere proprio sul nuovo gioco della Virgin, *Shogun*, tratto dal megabestseller omonimo, vicenda di potere e di corruzione nel Giappone medievale. L'obiettivo è quello di impossessarsi in qualsiasi modo del trono dello shogun: si può scegliere di essere uno qualsiasi dei ventiquattro personaggi, ciascuno dei quali dotato di una personalità e di capacità ben distinte. Una volta scelto il personaggio, per centoventi schermi non si fa altro che comprarsi amici ed alleati e far fuori tutti quelli che mettono i bastoni tra le ruote. Molto realistico, no?
Lo stile grafico si ispira all'arte giapponese, e l'azione si svolge in maestosi paesaggi di fiumi, templi e catene montuose — il tutto programmato dalla banda della Virgin, e in particolare da Steve Lee, già autore di *Falcon Patrol*.
Un altro titolo dal sapore orientale è *Karateka*, un gioco da bar della Broderbund che attualmente è in testa alle classifiche americane: siete un karateka (un esperto di karate) e, di ritorno dai vostri viaggi, scoprite che il vostro villaggio è stato conquistato da un malvagio predone che si è costruito un palazzo sulla collina che domina il villaggio e vi ha anche rapito la ragazza (che naturalmente è una principessa). Comprensibilmente scocciati per l'accaduto, irrompete nel palazzo con l'intenzione di castigare il predone e liberare la ragazza: per far ciò, dovrete prima liberarvi delle numerose guardie che vorranno intralciarvi. Cazzotti come se piovesse, dunque!
Nel frattempo, se volete mettervi nelle condizioni di spirito più adatte, cominciate a leggervi le mille e passa pagine di *Shogun*, il romanzo, naturalmente.

FAST LOAD: IL MENNEA DEL 64

Sono parecchie ormai le ditte che hanno realizzato dei prodotti tendenti ad aumentare la velocità del disk drive 1541 Commodore: sembra addirittura che ci sia un programma di utilità capace di aumentare del 300% la velocità di caricamento. Ma perchè poi perder tempo caricando un dischetto che consenta poi di caricar più rapidamente un secondo dischetto? Un'altra scorciatoia comporta l'implementazione fisica del computer e del disk drive, il che non solo annulla automaticamente la garanzia, ma può anche risultare inutile con certi programmi commerciali "protetti". Oggi però c'è **Fast Load** della Epyx (1043 Kiel Court, Sunnyvale, CA 94089), una cartucia che si può lasciare sempre

inserita nel computer, tranne naturalmente quando si sta usando un gioco in cartuccia.
Oltre ad essere un'utilità di caricamento, il **Fast Load** fornisce anche un Wedge DOS. Digitando "...", si può listare un indirizzario su dischetto senza cancellare il programma in quel momento in memoria. I dischetti si caricano premendo oltre a RUN/STOP il tasto Commodore. I programmi in Basic si caricano digitando "/(name of program)." I file in linguaggio macchina si caricano digitando "%(program name)."
Si possono inoltre inviare comandi al disk drive digitando "...(Command)" invece della solita vecchia sequenza "open (command) close". Quando poi sul drive appare la spia rossa che segnala gli inconvenienti, il canale errori è di facile lettura.

Il **Fast Load** contiene inoltre dei programmi di copiatura: uno per la copiatura BAM, uno per la copiatura file e un ultimo per copiare l'intero dischetto.
Copiare un dischetto risulta incredibilmente veloce: usando la routine "Copy Entire Disk" ci vogliono solo tre passaggi per duplicare un dischetto contenente 66 blocchi. I tre passaggi significano un tempo di lettura di 2'05" e un tempo di scrittura di 6'45". La copiatura BAM di un altro programma di 558 blocchi ha richiesto una quantità analoga di tempo e di passaggi.
Col menù del **Fast Load** ci vogliono 1'25" per formattare un dischetto. Non male, ma il caricamento? Nella tavola seguente compaiono i tempi di caricamento del software più diffuso.
Come si può osservare, il tempo che si risparmia su questi dischetti commerciali varia dal notevole all'insignificante.
Sky Travel non solo totalizza un buon vantaggio, ma anche qualcosa in più. Data la propria complessità, questo programma deve avere costantemente accesso al dischetto man mano che vengono richiamate nuove routine. La velocità di accesso e la scrittura di nuovi schermi ne sono risultate notevolmente migliorate.
Insomma, correte a comprare **Fast Load** - dimenticando per carità di patria che sulla confezione viene promessa una velocità di caricamento quintuplicata. Consideratelo un Wedge DOS implementato fisicamente nonchè un'utilità di copiatura veloce e facile da usare, e in più godetevi il modo in cui riesce spesso ad accelerare il caricamento dei dischetti. Preso perciò che vale, **Fast Load** merita davvero di essere aggiunto alla vostra biblioteca.

c. bar.

dischetto	caricamento normale	caricamento veloce
Blue Max	2'45"	2'15"
Sky Travel	2'45"	1'30"
Manager	2'15"	2'00"
Easy Script	1'03"	0'57"
F15 Strike Eagle	3'07"	0'45"
Unguard	0'50"	0'27"

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 16 - in edicola il 12 novembre

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola il 2 novembre

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 18 - in edicola il 2 novembre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 12 - in edicola il 2 novembre

INTERNATIONAL PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 4 - in edicola
il 12 novembre

VITA DI CLUB

COME TI ORGANIZZO UN CLUB
(parte seconda)

Tutti i consigli per gestire bene, senza spendere molto e con successo un Program club

Uno dei più grossi club italiani deve quasi la metà dei suoi soci al fatto che il suo indirizzo era stato pubblicato su una rivista a diffusione nazionale dedicata alla Commodore. Una delle primissime cose che un gruppo deve fare è proprio quella di darsi un recapito postale, in modo di poter apparire sulle pagine di quelle riviste specializzate che pubblicano gli indirizzi dei club. Per evitare continui cambiamenti d'indirizzo non sarebbe forse una cattiva idea affittare una cassetta postale. Quando il vostro indirizzo verrà pubblicato, il gruppo acquisterà nuovi membri e verrà incluso negli indirizzarii specializzati.
Fate in modo che tutti i concessionari di software e di macchine Commodore della vostra zona siano al corrente della vostra esistenza: fornite loro i nomi di uno o più soci, un recapito telefonico e le date e i luoghi delle vostre riunioni. Ve ne saranno grati.
Raccogliete per il vostro bollettino la pubblicità locale richiedendo agli inserzionisti tariffe modeste, bastanti a coprire parzialmente i costi di stampa, e distribuite copie gratuite del bollettino ai negozianti. I negozianti le regaleranno ai clienti, garantendovi una pubblicità extra.
Se sulle prime il vostro club non sarà in grado di pubblicare un bollettino, limitatevi a stampare e a diffondere un semplice volantino informativo. Usate tutti i metodi possibili e immaginabili: l'importante è che si parli di voi!
Lo scambio di software contribuisce molto al successo di un club. Gestire questo scambio può essere a volte complicato, ma anche in questo caso alcune idee sperimentate dal mio gruppo vi potranno forse essere utili.
All'inizio, la nostra biblioteca offriva in prestito ai soci copie di cassette e di dischi. L'assortimento era molto limitato, e a volte i soci facevano sparire per due o tre mesi di fila i programmi più richiesti.
Per ovviare a questi inconvenienti, lanciammo un "copy party", cioé una riunione durante la quale alcuni soci che avevano portato i propri computer aiutarono gli altri soci a copiare i dischi della biblioteca. Il "copy party" riuscì molto bene ma fu anche molto laborioso, poiché i drive faticarono non poco a produrre tutte le copie desiderate dai soci! Si badi bene però che un gruppo può copiare soltanto i programmi di dominio pubblico: copiare i programmi commerciali è un atto di pirateria che può avere conseguenze legali.
Attualmente, il nostro gruppo pubblica un

catalogo dei dischi a disposizione dei soci. I soci stessi decidono quali dischi acquistare, poi compilano un modulo di richiesta e versano in anticipo la tariffa del prestito. Grazie a questa tariffa, il gruppo si rifà del costo del disco, si garantisce un piccolo margine di guadagno e offre un compenso simbolico al bibliotecario. Per le cassette la tariffa è leggermente più alta, poiché ci vuole più tempo per copiarle. Il margine di guadagno della biblioteca va ad aggiungersi alla cassa comune, della quale ci serviremo in seguito per comprare dischi da altri gruppi.

Gli acquisti collettivi sono molto vantaggiosi. Se il gruppo acquista cento o più dischi o cassette, i soci possono spesso godere di sconti notevoli, e lo stesso discorso vale anche per i libri, gli accessori per la programmazione e persino lo hardware. Comprando come gruppo, i rivenditori locali potranno offrirvi sconti anche su materiale come stampanti e i modem: fate in modo che i soci godano di questo vantag-

gio, ma anche che una frazione del denaro risparmiato vada ad arricchire le casse del club. Soldo dopo soldo, può darsi che un giorno il vostro gruppo si trovi con un notevole conto in banca!
Fate in modo che i soci possano trarre beneficio dal gruppo anche sotto il profilo degli affari. Dedicate una parte delle riunioni all'offerta di servizi e macchine in vendita, invitate i rivenditori a presentare i propri prodotti, incoraggiate i commercianti a lasciare cataloghi e biglietti da visita nei locali del gruppo. La gente continuerà a partecipare alle riunioni se sarà attratta dalla prospettiva di un guadagno personale immediato.
Un gruppo diventa attraente nella misura in cui offre una crescita personale o un servizio di pubblica utilità. In ogni riunione deve esserci uno spazio dedicato ai problemi dei soci relativi ai computer. Organizzate corsi e seminari sull'uso dei dischi, del word processor o del database, sulla programmazione in Basic o sulla grafica del Commodore. Richiederete una piccola tassa d'iscrizione ai corsi, tassa che a parte un piccolissimo margine per il club - servirà a pagare gli istruttori.
Ho preso parte a corsi gratuiti organizzati da vari club per i propri soci, e devo dire che alla lunga questi corsi si rivelano un fiasco. Gli allievi non si impegnano seriamente, proprio perché non si sentono vincolati da un obbligo economico. D'altro canto, gli insegnanti quando non vengono pagati non possono dedicare tempo e impegno alla preparazione delle lezioni. I soci di un club devono sentire che la quantità di tempo da loro dedicata al club è minima, e che ogni forma d'impegno individuale troverà la giusta ricompensa sotto il profilo materiale e morale.
Gli ordini del giorno delle riunioni devono essere concisi e ricchi d'informazioni. Se invitate dei commercianti a presentare i loro prodotti, ponete un limite massimo di 20 minuti alla presentazione. Nel mio gruppo, le riunioni più apprezzate sono quelle che hanno all'ordine del giorno la discussione delle novità nel campo dello hardware e del software.
Se il vostro club dedica parecchio tempo alla discussione dei problemi dei soci e all'ascolto dei loro annunci, non occorre che ci sia ogni volta un o.d.g. formale. Approfittatene per mettere al corrente i soci di ogni notizia utile. In mancanza di un o.d.g., chiedo spesso ai nuovi membri del club di presentarsi e di raccontarci le loro esperienze nel campo dell'informatica, e questa è un'iniziativa che ha molto successo.
Lanciare un'iniziativa di valore sociale è fonte di soddisfazione e di coesione per i membri di un club, senza contare che tali iniziative significano anche una notevole pubblicità. Ad esempio, un'iniziativa per facilitare con il computer l'apprendimento dei bambini handicappati sarà certamente seguita con grande simpatia da tutti i mass media.
Lanciate una sottoscrizione per donare dei computer alle scuole della vostra città; offrite corsi gratuiti agli insegnamenti; tenete conferenze sull'informatica presso tutti i gruppi che ne facciano richiesta; offrite la vostra consulenza a chi si propone di acquistare un computer; istituite una bacheca computerizzata per il vostro gruppo; allestite un carro allegorico per il Carnevale locale. Le possibilità sono infinite. Qualunque iniziativa riesca a coinvolgere parecchi soci renderà più solido il vostro gruppo.
Per qualsiasi utente di computer, un club può essere una vera e propria benedizione. Potreste capitare in un gruppo in cui c'è gente che usa i prodotti Commodore o Sinclair fin dall'epoca del PET o dello ZX, gente che se ne intende di hardware e di elettronica, gente esperta in ogni campo d'applicazione del computer. Io stessa, durante una riunione, ho chiesto un consiglio prima dell'acquisto di un word processor, e ho potuto così raccogliere i pareri degli utenti di otto programmi diversi! Anche i nuovi iscritti possono portare un proprio contributo specialistico, oppure semplicemente conoscere un buon negozio in cui rifornirsi di dischi.
I club dei quali faccio parte sono inoltre ricchi d'esperienza umana. In quale altro gruppo i soci più anziani ascoltano con rispetto le spiegazioni dei soci più giovani? I club mettono in luce il valore di ciò che una persona fa, quali che siano il suo sesso e la sua età. Mi piace credere che questa disponibilità ad imparare dagli altri senza alcun pregiudizio annunci l'avvento di una società sempre più priva di preconcetti.

Cristina Barigazzi

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

• Vendo giochi per Vic 20 a L. 500 l'uno e giochi per Atari 2600 tra cui Dig Dag, Football, Star Voyager, Pac Man, a L. 30.000 l'uno. Acquistandone due ne avrete un terzo in regalo.
Carli Fabrizio - Via Lissa, 48 - Duma Verde (VE) - Tel. 0421/83302

• Vendo fantastici giochi per Vic 20 con o senza espansione. Tra essi: Amok, Laser, Aline Blitz, Star Scramble, Briscola, e tanti altri. Vendo anche il numero 3 di Super Vic, il n. 4 di Play on Tape.
Salvi Luca - Via Panzacchi, 16 - 47030 S. Giustina (FO) - Tel. 0541/747149

• Cerco espansione 8K o 16K per Vic 20 ad un prezzo ragionevole. Telefonare (ore pasti) o scrivere urgentemente a:
Alfonso Malangone - Via C. Battisti, 15 - Salerno - Tel. 229417

• Compro qualsiasi Spectrum COMPLETO. Potrei ricambiare con un Vic 20 + Registratore + Paddles + Joystick + riviste + 9 cartucce e 1 cassetta. Altrimenti lo compro. Il prezzo da stabilire.
Luigi Martirano - P.zza Spirito Santo, 5 - Cosenza - Tel. 0984/21174

• Vendo giochi per Vic 20 tra i quali: La coccinella, Il petroliere, Battaglia navale, ecc. e numerose utility, tra le quali: agenda, vicalc, contabilità. Vi darò lista con spiegazioni.
Andrea Giussani - Via Calvi, 10 - Desio (MI) - Tel. 0362/627436

• Vendo Vic 20 + Joystick + introduzione al Basic 1 e 2 + espansione 3-8K + 2 Cartridge + circa un centinaio di giochi. Tutto a L. 350.000 trattabili.
Marini Cesare - Via Fratelli Folonari, 7 - Brescia - Tel. 030/55015

• Cerco giochi per Vic 20 da scambiare con altrettanti giochi. Per informazioni telefonare o scrivere a:
Boris Bossi - Via Mantegna, 10 - Novara - Tel. 459269

• Cerco i seguenti giochi per Vic 20: Zaxxon, Popeye, Congo-Bongo, The Count, Calcio. Li pago a qualsiasi prezzo o li scambio con i miei numerosi giochi tutti tratti da Cartridge originali: Trax, Choplifter, Dragon Fire, Jelly Mon Ster, Clowns, S. Exp
Zanelli Stefano - Via Dietro Chiesa, 13 - Latisana (UD) - Tel. 511106

• Vic 20 Software Club, scambio Cartridge e programmi su nastro. Rispondo a tutti.
Cinzia Ceccarini - Via Di Vittorio, 10 - 58022 Follonica (GR)

• Vendo-Compro scambio giochi per Vic 20 espanso a 8K-16K. Inviatemi le vostre liste. Io invierò le mie. Massima serietà.
Marco Antonelli - Via Di Porto, 263 - Maccarese (Roma) - Tel. 06/6468008

• Vendo Vic 20 + registratore + cavetti per l'uso + favoloso libro per istruzioni in italiano, allo stracciatissimo prezzo di L. 140.000 e in omaggio una favolosa cassetta!
Gaburro Vittorio - Via XX Settembre, 16 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2473573

• Vendo espansione memoria fino a 16K ed interfaccia per collegare al Vic 20 due registratori per copiare qualsiasi nastro. Vendo inoltre Disk Driver 1541 e moltissimi giochi per C.64. Richiedere lista a:
Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311

• Vendo Joystick per Vic 20 + 2 cartucce (Visible Solar System, Managerial) a L. 50.000
Ordore Faustino - Via Angelo Migliaccio, 97 - Buonopone (Barone D'Ischia) - Tel. 081/990631

• Eccezionale!!! Vendo cartridge (Raid on Fort Knox) a sole L. 10.000, o cassetta con 23 giochi e 8 utility (Oroscopo, Bilancio familiare, Arrampicata, Frog, ecc.) a L. 20.000. Il tutto trattabile. Massima serietà.
Baldacci Ivan - Via Don Bosco, 2/A - Cinisello B. (MI) - Tel. al CLUB ILM 2404444

• Cerco programmi in L.M. con buona grafica per Vic 20 con espansione da 8 o 16K. Cerco in particolare una "Simulazione di Volo", e "Popeye". Ricambio con i miei migliori programmi.
Enrico Amatucci - Via Avogadro, 26 - Seregno (MI) - Tel. 0362/222667

• Cerco il gioco del Calcio per Vic 20 inespanso. Telefonare o scrivere, chiedendo di Vincenzo.
Raia Vincenzo - Via San Giov. de Matha, 57 - Somma Ves.na (Napoli) - Tel. 081/8931281

• Vendo Vic 20 + registratore + Joystick + manuale in italiano + parte 1 e 2 di "Introduzione al Basic" + Cartuccia Gorf + tanti altri giochi, a sole L. 400.000.
Giordano Antonino - Via Marvasi, 12/B scala B - Reggio Calabria

• Vendo Vic 20 + C2N + Joystick (Boss) + Espansione 3/8/16K + 2 Cartridge (Gorf-Road Race) + 1 Cartridge con linguaggio Assembler (L.M.) + 20 cassette con giochi (L.M.) + riviste + 1 regalo a L. 450.000 trattabili.
Alessandro Scarnà - Via Martinengo, 27 - 20139 Milano - Tel. 5690422

• Vendo giochi per Commodore Vic 20 a L. 3500 ogni 5 giochi. Gli interessati sono pregati di mandare L. 2500 per la cassetta.
Cascone Giorgio - Via Marconi, 27 - Gela (CL) - Tel. 918277

• Vendo Vic 20 a L. 70-80.000 trattabili + Joystick a L. 15.000 + registratore a L. 60.000; in blocco L. 150.000. Inoltre vendo cassette ad ogni prezzo (causa passaggio sistema superiore).
Leonardo Poggiolini - Via Sansovino, 10 - Firenze - Tel. 055/704688

• Vendo Vic 20 + registratore + espansione 16K selezionabile in

3/8/16K + n. 2, 3 e 4 di Program + n. 2, 4, 7, 8 di Playgames + n. 1 Super Commodore + n. 3, 4, 5, 6 di Super Vic + cassetta Mascell da 90 con ben 40 giochi lato A, e 15 giochi lato B di Program, Playgames + manuale; 20 programmi per Vic 20, tutto a L. 300.000.
Torrisi Vincenzo - Via Vito D'Anna, 16 - Acireale (CT) - Tel. 095/606766

• Cerco cassetta per Vic 20 con inciso uno di questi 3 giochi: Olimpiadi, Calcio, Judo, a buon prezzo, funzionante.
Telefonare ore pasti.
Mattia Campanati - Via Carducci, 1815 - Mira (VE) - Tel. 041/421030

• Vendo Vic 20 + espansione da 3/8/16 K RAM + Joystick + 35 cassette + molte riviste + porta cassette + un libro per imparare ad usare il Vic 20 a L. 350.000. Chi fosse interessato mi telefoni o mi scriva.
Carmelino Serio - Via Adua, 21 - Vedano Olona (VA) - Tel. 0331/401288

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + espansione 16K + 21 cassette giochi e programmi + attrezzatura cavi + manuale Vic... Un bel colpo... L. 260.000
Silvano - Via dell'Olmo, 18 - Sesto Calende (VA) - Tel. 0331/923610

• Vendo Vic 20 (6 mesi di vita, condizioni ottimali) + 95 videogames tra cui: Calcio, Q Bert, Rally notturno ed altri giochi + molte riviste del Vic 20 in italiano + in omaggio "i manuali del Basic" (20 programmi); il tutto a L. 385.000. Scrivere o telefonare a:
Massimo Fichetti - Via Canarie, 18 Ostia Lido (Roma) - Tel. 5693400

• Vendo Vic 20 (9 mesi di vita) + registratore + 150 giochi espansi e non + 15 utility + una cartuccia, espansione 16K RAM + liste anche espanse + 4 giochi cartucce (Serpentine, Vic Avenger, Radar Ratrace, Twoth invaders).
Stefano - Via Dei Servi, 14 - 53100 Siena - Tel. 0577/222801

• Vendo Vic 20 + registratore CN2 + Joystick + cartuccia Cosmic Cruncher + 120 giochi (Centipede, Multitron, Totocalcio, King Kong, Enduro, Galactica, Formula 1, ecc.) + Package per programmare in linguaggio macchina + manuale in italiano + 9 lezioni della Beatrice D'este a sole L. 350.000 (valore reale L. 680.000)
Fabio Mangione - Via Teocrito, 48 - Catania - Tel. 322463

• Vendo Vic 20 (6 mesi di vita) + registratore + 60 giochi, con diverse riviste + il manuale + joystick magnum al prezzo di L. 180.000.
Luca Bellon - Via Canaceo, 80 - Campocroce Mirano - Tel. 041/434771

• Vendo Vic 20 + Exp 3/8/16K RAM + registratore + 6 Cartridge + 6 libri e moltissimi programmi a L. 350.000.
Eddy Pellizzati - Via Roma, 118 - 32010 Fortogna - Tel. 0437/771022 (ore pasti)

• Vendo tastiera Vic 20 seminuova completa di manuale d'uso in Italiano + 1 cartridge + 2 cassette Playgames + 1 cassetta Program + 4 cassette Videobasic ed altri giochi. Tutto a L. 185.000.
Garbero Paolo - Via Vincenzo Bellini, 19 - Casale Monferrato (AL) - Tel. 0142/53253

• (Solo per Roma) Vendo innumerevoli giochi su nastro e su cartridge per Vic 20 a prezzi bassissimi.
P.S. Per possessori di Vic 20 che amano l'avventura, offro le 5 cartridge: Scot Adams Series.
Offro anche 13 cartridge a L. 18.000 l'una.
Se non possedete ancora un Joystick o un Paddle, telefonatemi.
Simone Galassi - Via Fosso degli Arcacci, 30 - Cesano di Roma (Roma) - Tel. 3748075

• Vendo Commodore Vic 20 + manuale d'istruzione (il tutto ha 3 mesi di vita) a L. 80.000. Inclusa nel prezzo anche una cassetta con 70 giochi. Offro anche (sempre compreso nel prezzo), tre cartucce da sballo e un libro di 128 pagine.
Loporcaro Gianni - Via G. Fanelli, 206/35 - Bari - Tel. 080/414819

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore CN2 + Joystick + 1 cartuccia + manuale d'uso + 200 giochi e utility in maggioranza in linguaggio macchina. Tutto a L. 250.000 trattabili. Scrivere o telefonare (ore pasti) a:
Antonio Arcucci - Via Giulio Cesare - Napoli - Tel. 081/625054

• Vendo più di 600 programmi di ogni genere con espansione e non, a L. 500 l'uno. Scrivetemi presto!!! Per lista inviare L. 450.
Maurizio Valle - Via D. Petrini, 20 - 02100 Rieti - Tel. 0746/496638

• Vendo 28 cassette per Vic 20 versione base e espanso + espansione grafica; il tutto a L. 230.000 + tanti regali per voi. Per informazioni telefonare ore pasti a:
Arturo Zuccarino - Via Marconi, 42 - Olgiate Comasco - Tel. 941482

• Cerco espansione per Vic 20 di 3/8/16K RAM selezionabile, ad un prezzo stracciato. Inoltre vendo riviste "Paper Soft" della prima edizione in tutto ne ho 20. Telefonare o scrivere a:
Gennaro Arte - Via A. Pio Corte G., 202 - Soccavo (NA) - Tel. 081/7671840

• Vendo Vic 20 + Joystick + 14 cassette di Program + Cartridge (Gorf) a sole L. 200.000 intrattabili. Ore 21-22,30
De Stefano Giuseppe - P.tta Ascensione, 8 - Napoli - Tel. 411986

• Compro Calcio e Pole Position fino a 16K per Vic 20. Prezzo a scelta del venditore.
Guerrini Luca - Via Passarotti, 1/2 - Bologna - Tel. 031/371738

• Vendo tastiera Vic 20 + 5 cartridge "Adventure Land, The Count, Star Post, Vic Avenger e Raid on Fort Knox", più di 10 cassette videogiochi e libro con liste videogiochi. Tutto nuovo per L. 350.000
Di Garbo Thierry - Via Radicofani, 170 - 00138 Roma - Tel. 06/8402913

• Vendo Vic 20 + 70 videogames + registratore originale CN2 + Joystick + 1 cartuccia "Gorf" + manuale d'istruzione + "Impariamo a usare il Vic 20" + cavi, tutto a prezzo trattabile.
Michele - Via Casati, 4 - Cinisello Balsamo - Tel. 02/6121715

• Cerco gioco del calcio per Vic 20 anche espanso fino a 16K. Aspetto notizie. Grazie.
Devaglier Davide - Via Patean, 6 - Sernaglia (TV) - Tel. 0438/86214

• Vendo Vic 20 corredato di circa 50 videogiochi + lezione musicale su cassetta + cartridge a sole L. 180.000 trattabili. Tutto perf. funzionante.
Andrea Municchi - Via Castronella, 140/D - Campi Bisenzio (FI) -

LA BOTTEGA DEL CHIP

Tel. 055/8953147

• Vendo Vic 20 + cartucce Donkey Kong, Poker, Mission Impossible + Playgames n. 2, 4, 6 + cassetta "Tutto Vic 20" + Program n. 14 + Conoscere il Computer; tutto a L. 99.000.
Brugnami Daniele - Via Flaminia, 56/B - Ancona - Tel. 071/45169

• Vendo meravigliosi giochi (Crazy Kong, Slalom, Pac Man, Pinguino, ecc.) e inoltre sono disposto a scambiarne con il gioco del Calcio, con il Circus e con altri giochi che siano decenti (su cassetta).
Roberto Danelon - V.le Carnia, 9 - Basiliano (UD) - Tel. 0432/84193

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + Joystick + 30 giochi tra cui: Pac Man, Safari, Destroyer, ecc. Tutto in ottime condizioni compresi fili connessione TV e trasformatore. Il tutto a L. 387.000 trattabili.
Enzo D'Ascanio - Viale Michelangelo, 450/1 - Savignano sul Panaro -Mulino- (Modena) - Tel. 059/731199

• Vendo Commodore Vic 20 + Registratore + maschera copri tastiera + Joystick + Paddles + espansione di memoria da 3-8-16K RAM selezionabile + 10 cassette; il tutto a L. 350.000
Roberta - D. Duro 2660/A - Venezia - Tel. 26076

• Vendo tastiera Vic 20 + registratore + joystick con autosparo + 4 cassette giochi + 1 cartuccia + manuale di istruzioni in Italiano + libro listati; prezzo da stabilire.
Gerardo Brillante - Via Cimaglia, 45 - Torre del Greco (NA) - Tel. 081/8827039

• Vendo Commodore Vic 20 + registratore + Joystick Spectravideo (con auto-focus), circa 150 giochi su cassetta + espansione selezionabile 3-8-16K + 15 cartucce Commodore + 3 cartucce Atarisoft (meravigliose) a L. 250.000.
Baldi Cosimo - Via F. Buonarroti, 2 - Pisa - Tel. 050/25207

• Vendo Vic 20 completo di cavi, alimentatore, manuale + espansione (3-8-16K) + registratore + numeri da 1 a 8 di Playgames + 170 giochi su cassette per un totale di 14 cassette, al prezzo di L. 360.000 (telefonare ore pasti)
Antonio Castellano - Via Setteter-mini - Boscoreale (NA) - Tel. 081/8585507

• Vendo programmi per Vic 20 (inespanso), i prezzi sono alla portata di tutti. Inoltre effettuo scambi con programmi di giochi o utility. Annuncio sempre valido.
Vino Roberto - Via Messina, 51 - Trapani

• Vendo Vic 20 (nuovo) + registratore (nuovissimo) + 11 cassette videobasic + 80 giochi. Telefonare ore pasti.
Alessandro - Via Case Nuove - Anagni (FR) - Tel. 0775/726276

• Vendo Vic 20 nuovo con 50 giochi in cassetta e 3 da collegare; al prezzo ottimo di L. 100.000.
Franco Corbadi - P. Risorgimento, 8 - Arezzo - Tel. 351304

• Vendo 3 cartucce + una cassetta con 10 giochi per Vic 20. Il tutto a L. 50.000 (le cartucce sono: Road Race, Pinball, Slot Ma-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **PLAYGAMES N. 12**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni**.....

LA BOTTEGA DEL CHIP

chine).
Stella Tommaso - Via G. Messina - Taranto - Tel. 099/572545

• Cerco espansore 8-16K per Vic 20. Raccomando massima serietà.
Marco Cagliesi - Via dal Cortivo, 41/3 - Campalto (VE) - Tel. 902142

• Cerco espansione 3/8/16K RAM. In cambio cedo (eccezionale) cartucce Jupiter Lander (50.000) e Road Race (40.000) + labir. 3-D. Scrivetemi!!!
Andrea Zanetti - Via Vilza, 11 - Casaleone (VR) - Tel. 0442/34163

• Vendo Vic 20 completo di cavetti, alimentatore, registratore con 29 programmi tra cui: Don King Kong, Frogger, Formula 1, Totocalcio, Bilancio Familiare, Bighe, ecc. + 2 cartucce e due libri di istruzione con 20 listati e joistick, inoltre uno Spectrum ZX 16K provvisto di cavetti e trasformatore con 12 giochi e il manuale del microdrive. Il tutto a L. 400.000. Telefonare ore pasti.
Eugenio Salimei - Via Trento, 32 - S. Donà di Piave (VE) - Tel. 0421/51971

• Vendo computer Vic 20 (in ottimo stato) + alimentatore + cavi TV + 3 cartucce gioco originali + registratore + joystick + Paddles + manuale. In confezione originale, coperto ancora di garanzia. Tutto a L. 320.000 trattabili. Telefonare ore pasti a:
Crocco Maurizio - C.so XXV Aprile, 96/9 - 16040 S. Salvatore (GE) - Tel. 0185/380880

• Cerco un amico che scambi con me cassette per il Vic 20. Cerco inoltre un floppy disk anche non nuovo a prezzo trattabile.
Chieregato Massimo - Via Mad. delle Grazie, 18 - Cannobio (NO) - Tel. 0323/70524

• Vendo Vic 20 + cavi e alimentatore + registratore Commodore + Manuale «Guida al Basic» (Parte n. 1 e n. 2) con 4 cassette di spiegazioni, esempi e videogiochi + lezioni n. 1, 3 (in cassetta) di "Conoscere il Computer direttamente dal Computer" + 20 videogiochi in 8 cassette per un valore di L. 400.000 a prezzi vantaggiosissimi!!!
Per informazioni scrivere a:
Santoro Gianluca - Via P. Togliatti, 11 - Luni Mare Ortonovo (SP)

• Vendo Vic 20 usato pochissimo + registratore C2N + Joystick Spectravideo + espansione da 16K RAM + moltissimi giochi su nastro espansi e no, il tutto a sole L. 400.000.
Vittorio Di Fiore - Via Montepellegrino, 163 - Palermo - Tel. 546661

• Vendo Sargon II Chees, originali per Vic 20, nuovissimo, ancora imballato, usato solo 3 volte, al prezzo suicida di L. 40.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Oltolini Marco - Via Lecco, 5 - Cesano Maderno (MI) - Tel. 0362/520570

• Vendo Joystick modello Machine-Gun GX compatibile con CBM64, Vic 20, Sinclair, prezzo corrente L. 30.000. Lo vendo a L. 15.000.
Compratelì, fatevi un regalo!!!
Vendo interface Sinclair per Joystick, modello Leader, valore commerciale L. 39.000, lo vendo a L. 20.000.
Molino Ettore - Via Poggio dell'Orizzonte, 74 - Albissola Marina (SV) - Tel. 019/45964

• Vendo Vic 20, registratore, joystick, 2 cartridge, alcuni giochi su cassetta e super expander. Come? Il Prezzo? Telefonate, sarà una gradita sorpresa, credetemi!
Marco Guercio - Via Bianchi, 47 - Tradate (VA) - Tel. 841828

• Cari ragazzi si è formato un nuovo club per Vic 20. L'iscrizione costa L. 2000: riceverete a casa due fantastici listati insieme alla nostra lista dei videogames. La tessera vi permetterà un gran risparmio.
Pino Porzillo - Via Aldo Moro, 28 - Calvignasco (MI) - Tel. 90870219

• Cerco il Calcio del Vic 20, + espansione di 8K RAM.
Prezzo da concordare
Christian Romano - Via Luigi Tosetti, 16 - Brescia - Tel. 342808

• Cerco espansione a 16K RAM per Vic 20, cambio con cartuccia nuovissima di Adventureland, Program n. 15, tantissimi programmi + Computer Games di ottobre 84, Computer Club n. 15 e Commodore n. 5
Rigato Barbara - Via Mantegna, 1/A - 31100 Treviso - Tel. 0422/51584

• Vendo Vic 20 (9 mesi di vita) + registratore + espansione 16K RAM + moltissimi giochi, cerco C.64 + registratore.
Telefonare ora pranzo e cena.
Moisto Fabio - Via dell'Istria, 9 - Fertilia - Tel. 930012

• Vendo Vic 20 + registratore originale Commodore + espansione 8K RAM + Joystick "Slick Styk" Suncom + Cartridge "Gorf" + Cartridge "Sargon Chess II" + n. 3, 4, 6, 8, 10 di Program + n. 1, 2, 6, 8 di Playgames + n. 1 di Arcade + Software vario a L. 185.000. Telefonare o scrivere a:
Gianmarco Bianchi - Via S.S. Crocifisso, 47 - Treia (Macerata) - Tel. 0733/515684

• Vendo Vic 20 + registratore + un libro sui programmi, molti giochi ed utility, 1 numero di Basic, e istruzioni per l'uso a L. 200.000 trattabili (1 anno di vita).
Dario Pellizzari - C.so Amedeo Di Savoia, 148 - Napoli - Tel. 946860

• Vendo programma originale "Vicat", in cambio delle Cartridges "Voodo Castle", oppure "Mission Impossible". Affrettatevi!!!
Scrivetemi al seguente indirizzo:
Christian Diemoz - Via Parigi, 72 - Aosta - Tel. 0165/43932

• Vendo Vic 20 + registratore + varie cassette a L. 250.000.
Cerco C.64 con registratore ad un prezzo modesto.
Telefonare ore pasti a:
Mandini Roberto - Via A. Volta, 25 - Malnate - Tel. 426117

• Vendo Commodore Vic 20 + tastiera + registratore + Joystick + 4 cassette e 1 cartuccia gioco + 1 cassetta programma + libro sul Computer. Tutto in ottimo stato a L. 320.000.
Francesca Cualbu - Via Roma, 7 - Nuoro - Tel. 0784/33009

• Vendo Commodore Vic 20 + 6 cartucce originali + registratore, tutto a sole L. 200.000.
(Valore reale L. 280.000)
Gennaro - Via Napoli, 73 - Aronallo (NA) - Tel. 081/7315595

• Vendo Vic 20 + registratore + 4 cartridge (Sargon Chess, Dragonfire, Voodoo Castle, Clawn's) + Joystick con auto-fire + 7 cassette gioco. Vendo anche separatamente, ad un prezzo speciale. Solo L. 170.000.
Telefonare ore pasti e chiedere di:
Michele Parrini - Loc. Albereto, 24 - Portoferraio (LI) - Tel. 0565/917453

• Vendo Vic 20 + registratore + varie cassette, il tutto ancora nuovo a L. 250.000.
Cerco C 64 con registratore ad un prezzo modesto, ore pasti.
Nandini Roberto - Via A. Volta, 25 - Malnate - Tel. 426117

• Io e altri 4 ragazzi abbiamo fondato il "Club del Vic 20".
Per partecipare, spedire una cassetta con 5 giochi ogni mese per 4 mesi; noi faremo lo stesso.
Juman Panza - Via Pescara, 18 - Carpi (MO) - Tel. 681504

• Vendo Vic 20 + registratore + espansione 3/8/16K RAM + 15 cassette di Playgames e Program + 50 giochi + 2 cartridge (Omega Race, Poker), il tutto imballato, come nuovo a L. 350.000
Giovanni - Via Eucalipti, 19 - Roma - Tel. 2876885

• Vendo programma su cassetta per Vic 20 espanso a 16K, riduttore di sistemi integrali Totip, Totocalcio, Enalotto, su video e stampante. Vendo a L. 20.000.
Inoltre cerco stampante per Vic 20, scrivetemi inviando francobollo, prometto di rispondere a tutti.
Ciro Gasparre - Via Cupa Camaldoli, 12/A - 80131 Napoli

• Vendo Commodore Vic 20 a L. 100.000. Telefonare a:
Pettinari Simone - Via Giovanni Verga, 71 - Civitanova Marche - Tel. 0733/74688

• Eccezionale!!! Vendo Vic 20 + registratore + Joystick + Program n. 10 e 11 e Playgames n. 1 Scrivete o telefonate a:
Bralia Stefano - Via M. Di Scalvaia, 8 - 53100 Siena - Tel. 0577/287250

• Cerco urgentemente espansione 16K per il mio Vic 20. Possibilmente ad un prezzo non superiore alle L. 40.000. Infiniti ringraziamenti a coloro che mi aiuteranno.
Giacomo Vedovi - P.zza S. Toscana, 19 - 37059 Zevio (VR) - Tel. 045/7851033

• Cerco espansione da 3K, compro solo se a buon prezzo (Vic 20), possibilmente anche da 8K.
Danilo - L.go Falvaterra, 3 - Roma - Tel. 06/7880139

• Cerco espansione da 16K per Vic 20 a prezzo trattabile. Fate in fretta. Scrivere a:
Tomasini Mario - Via Gaspari, 6 - 21040 Gornate Olona (VA)

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO